

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN LANGSUNG
TERHADAP HASIL BELAJAR *LAY UP* BOLA BASKET
KELAS VIII SMP**

ARTIKEL PENELITIAN

OLEH:



**GENOVEVA JANUWARTI
NIM F38012025**

29-11-2016



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN JASMANI KESEHATAN DAN REKREASI
JURUSAN ILMU KEOLAHRAGAAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS TANJUNGPURA
PONTIANAK
2016**

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN LANGSUNG
TERHADAP HASIL BELAJAR *LAY UP* BOLA BASKET
KELAS VIII SMP**

ARTIKEL PENELITIAN

**GENOVEVA JANUWARTI
NIM F38012025**

Disetujui Oleh,

Pembimbing I



**Dr. H. Kaswari, M.Pd
NIP. 195212251976031010**

Pembimbing II



**Wiwik Yunitaningrum, M.Pd
NIP. 197906042008122001**

Mengetahui,

Dekan FKIP Untan



**Dr. H. Martono, M.Pd
NIP. 196803161994031014**

Ketua Jurusan Ilmu Keolahragaan



**Prof. Dr. Victor G. Simanjuntak, M.Kes
NIP. 195505251976031002**

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN LANGSUNG TERHADAP HASIL BELAJAR *LAY UP* BOLA BASKET KELAS VIII SMP

Genoveva Januwarti, H. Kaswari, Wiwik Yunitaningrum

Prodi PJKR, FKIP Universitas Tanjungpura Pontianak

Email: januwartigenoveva@gmail.com

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran langsung terhadap hasil belajar *lay up* bola basket kelas VIII di SMPN 10 Pontianak. Bentuk penelitian adalah *pre-experimental design*. Populasi siswa kelas VIII di SMPN 10 Pontianak berjumlah 268 orang. Menggunakan teknik *sampling purposive*, sampel penelitian ini adalah kelas VIII D berjumlah 30 orang. Rata-rata tes awal 9,03, sedangkan rata-rata tes akhir 13,1 (meningkat sebesar 4,07). Berdasarkan hasil analisis uji *t-test* sebesar 23,59 dengan derajat kebebasan $db=(N-1)$ adalah $30-1=29$ dan taraf signifikan $\alpha = 5\%$ diperoleh nilai *t-tabel* sebesar 1,699. Nilai *t-test* = 23,59 > 1,699, artinya hipotesis diterima berarti terdapat pengaruh terhadap hasil belajar *lay up* bola basket dengan peningkatan sebesar 44,96%.

Kata Kunci: Model Pembelajaran Langsung, Hasil Belajar *Lay Up*, Bola Basket

Abstract: This study aims to determine the effect of direct learning model for learning outcomes lay up basketball class VIII SMPN 10 Pontianak. Forms are pre-experimental research design. The population of eighth grade students at SMP 10 Pontianak amounted to 268 people. Using a purposive sampling techniques, sample of this research is class VIII D amounted to 30 people. The average initial test 9.03, while the average final test of 13.1 (an increase of 4.07). Based on the analysis of *t-test* of 23.59 with degrees of freedom $db = (N-1)$ is $30-1 = 29$ and the significant level $\alpha = 5\%$ is obtained *t-table* value of 1.699. Value *t-test* = 23.59 > 1.699, meaning that the hypothesis is accepted means there is an influence on learning outcomes lay up basketball with an increase of 44.96%.

Keywords: Direct Learning Model, Learning Outcomes Lay Up, Basketball

Proses pembelajaran pada hakikatnya adalah bantuan yang diberikan pendidik agar terjadi proses perolehan ilmu dan pengetahuan, serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada siswa-siswi. Pembelajaran merupakan suatu kegiatan yang dilakukan oleh pendidik, sehingga siswa-siswi berubah kearah yang lebih baik. Prinsip belajar ialah proses atau usaha yang dilakukan tiap individu untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku baik dalam pengetahuan, keterampilan maupun sikap dan nilai yang positif sebagai pengalaman untuk mendapatkan sejumlah kesan dari bahan yang telah dipelajari. pembelajaran dapat diartikan

sebagai proses kerja sama antara guru dan siswa-siswi dalam memanfaatkan segala potensi dan sumber yang ada baik potensi yang bersumber dari dalam diri siswa-siswi itu sendiri seperti minat, bakat dan kemampuan dasar yang dimiliki (Wina Sanjaya, 2008: 26).

Pendidikan jasmani merupakan suatu proses pembelajaran yang berkaitan dengan peran penyesuaian beban fisik yang terjadi sebagian akibat partisipasi dalam kegiatan fisik tertentu yang dipilih, sesuai dengan perhatian, kemampuan dan kebutuhan individu. Pada hakikatnya pendidikan jasmani adalah proses pendidikan yang melibatkan interaksi antara peserta didik dengan lingkungannya, yang dikelola melalui aktivitas jasmani secara sistematis menuju pembentukan manusia seutuhnya (Victor Simanjuntak, 2011: 5). Olahraga cukup mendominasi muatan kurikulum pendidikan jasmani pada semua tingkatan yang ada di sekolah. Demikian juga dalam praktiknya olahraga ini juga sangat digemari baik guru maupun siswanya. Ada banyak cabang olahraga bola besar, salah satu cabang olahraga bola besar yang cukup populer adalah olahraga bola basket. Salah satu teknik yang terdapat di dalam olahraga bola basket adalah *lay up*. Di dalam suatu permainan bola basket, *lay up* ini sangat sering sekali digunakan untuk mencetak angka.

Berdasarkan hasil observasi peneliti pada saat melatih ekstrakurikuler cabang olahraga basket di SMP Negeri 10 Pontianak, pada saat proses pembelajaran bola basket di sekolah tersebut, gerakan *lay up* merupakan salah satu gerakan yang banyak di gunakan siswa-siswi, khususnya siswa-siswi kelas VIII dalam melakukan pemanasan saat bermain bola basket. Akan tetapi yang dilakukan siswa-siswi kelas VIII masih terdapat kekurangan gerak, misalnya pada saat melakukan lompatan maupun pada saat ingin menembakkan bola kearah *ring* yang mengakibatkan bola tidak masuk ke dalam *ring* dan kurang optimalnya gerakan *lay up*. Pentingnya gerakan *lay up* di dalam permainan bola basket sebagai salah satu cara yang paling aman dan efektif untuk mencetak angka jika gerakan *lay up* dilakukan dengan benar, maka perlu adanya metode khusus yang efektif dalam pembelajaran untuk meningkatkan hasil *lay up* yang lebih baik lagi, salah satunya dengan pembelajaran langsung yang merupakan pembelajaran dengan menggunakan intruksi langsung dari guru dan siswa dibimbing dan diarahkan sampai menguasai materi yang disampaikan oleh guru.

Bola basket merupakan permainan beregu karena dimainkan oleh 5 orang dari masing-masing regunya. Tujuan permainan ini adalah dua tim masing-masing terdiri dari 5 orang bertanding untuk memasukkan bola ke dalam *ring* lawan. Daya tarik lain dari permainan ini karena berbagai keterampilan gerak yang ditunjukkan cukup menantang dan menarik, misalkan mampu melakukan lompatan yang tinggi sambil bisa memasukkan bola ke dalam *ring* basket (*slam dunk*) yang sering diiringi dengan teriakan penonton sehingga membuat suasana permainan semakin asyik, suasana meriah dan penuh dengan semangat bermain yang tinggi serta sportif (Muhammad Muhyi Faruq 2009: 4). Ada banyak sekali unsur-unsur yang terdapat di dalam permainan bola basket seperti, bola basket, lapangan bola basket, pemain, wasit, peraturan permainan dan sebagainya. Namun ada tiga unsur utama yang jika tidak ada suatu permainan bola basket tidak dapat dimainkan, yaitu lapangan bola basket, pemain serta bola basket itu sendiri. Perkembangan bola basket *modern* seperti sekarang ini suatu permainan bola basket yang banyak dijumpai dengan operan dari tangan ke tangan, berlari secara cepat serta menggiring bola dengan cepat. Untuk itu pemain harus menguasai

teknik-teknik bermain bola basket yang baik untuk dapat melakukan hal-hal tersebut. Teknik dasar dalam permainan bola basket terdiri dari beberapa karakteristik yang wajib dikuasai oleh setiap pemain, karakteristik tersebut berupa keterampilan teknik bermain.

Lay up merupakan salah satu teknik untuk mencetak angka dalam permainan bola basket. *Lay up* adalah usaha memasukkan bola ke ring basket dengan dua langkah dan meloncat (Suyatno dkk, 2000: 52). *Lay up* merupakan hal yang terpenting dalam permainan bola basket karena *lay up* merupakan salah satu cara untuk mencetak angka dan tim yang paling banyak mencetak angka menjadi pemenang dalam suatu pertandingan. *Lay up shoot* termasuk ke dalam teknik menembak bola ke *ring*. Namun gerakannya dipadukan dengan gerakan lain. Diawali dengan gerakan mendribel bola mendekati ring, melompat, kemudian melakukan tembakan ke *ring*. Persentase tembakan tertinggi adalah tembakan dalam, seperti *lay up*, yang dilakukan oleh seorang pemain penyerang yang berada dalam jarak sekitar satu meter dari *ring* basket. Tembakan kaitan merupakan senjata yang sangat efektif untuk penyerang dalam jarak dekat jika di daerah lawan dijaga dengan kuat sekali sebab dengan tembakan ini, penembak tidak perlu mengambil sikap awal menghadap kekeranjang dan bola dilepaskan dari samping atau dari tangan yang letaknya jauh dari keranjang, sehingga pemain lawan sukar untuk membendungnya (Arma Abdoellah 1981: 107). *Lay up* merupakan salah satu gerakan menembak yang ada di dalam permainan bola basket yang memiliki kelebihan tersendiri dalam mencetak angka karena sangat efektif jika digunakan. Dengan efektifnya *lay up* tersebut dalam mencetak angka pada permainan bola basket, maka diperlukan metode pembelajaran khusus di dalam proses belajar supaya hasil belajar *lay up* lebih baik lagi. Model pembelajaran yang digunakan peneliti di dalam penelitian ini adalah dengan model pembelajaran langsung, dimana peneliti berharap setelah dilakukan model pembelajaran tersebut siswa-siswi yang menjadi objek yang diteliti diharapkan mendapat peningkatan kearah yang lebih baik lagi pada hasil *lay up* nya setelah diberikan model pembelajaran langsung.

Intruksi langsung artinya siswa harus mengikuti segala yang ditugaskan guru kepadanya. Siswa-siswi yang berprestasi dalam aktivitas interaksi langsung dengan mempelajari informasi atau tindakan yang dibuat orang lain tetapi tidak mengkonstruksikan pengetahuan untuk mereka sendiri (Ega Trisna Rahayu, 2013: 120). Pada hakikatnya pembelajaran langsung adalah model pembelajaran yang menggunakan pendekatan mengajar yang dapat membantu siswa mempelajari keterampilan dasar dan memperoleh pengetahuan langkah demi langkah. Pembelajaran langsung merupakan suatu model pembelajaran dimana kegiatannya terfokus pada aktivitas-aktivitas akademik. Pemberian arahan dan kontrol secara ketat di dalam pengembangan model pembelajaran langsung ini terutama sekali dilakukan ketika guru menjelaskan tentang tugas-tugas belajar, menjelaskan materi pelajaran. Sedangkan dampak pengajarannya adalah tercapainya ketuntasan muatan akademik dan keterampilan, meningkatnya motivasi belajar siswa serta meningkatnya kemampuan siswa (Aunurrahman 2010: 169). Pembelajaran langsung membutuhkan guru yang benar-benar pembicara yang baik serta dapat memberikan intruksi secara jelas kepada siswanya agar pelajaran yang diberikan dapat diserap dengan baik. Model pembelajaran langsung adalah model pembelajaran yang menekankan pada penguasaan konsep atau perubahan perilaku dengan mengutamakan pendekatan deduktif, dengan

mempunyai tahap-tahap sebagai berikut: (1) Menginformasikan tujuan pembelajaran dan orientasi pelajaran kepada siswa. Dalam tahap ini guru menginformasikan hal-hal yang harus dipelajari dan kinerja siswa yang diharapkan. (2) Me-review pengetahuan dan keterampilan prasyarat. Dalam tahap ini guru mengajukan pertanyaan untuk mengungkap pengetahuan dan keterampilan yang telah dikuasai siswa. (3) Menyampaikan materi pelajaran. Dalam fase ini, guru menyampaikan materi, menyajikan informasi, memberikan contoh-contoh, mendemonstrasikan konsep dan sebagainya. (4) Melaksanakan bimbingan. Bimbingan dilakukan dengan mengajukan pertanyaan-pertanyaan untuk menilai tingkat pemahaman siswa dan mengoreksi kesalahan konsep. (5) Memberikan kesempatan kepada siswa untuk berlatih. Dalam tahap ini, guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk melatih keterampilannya atau menggunakan informasi baru secara individu atau kelompok. (6) Menilai kinerja siswa dan memberikan umpan balik. Guru memberikan review terhadap hal-hal yang telah dilakukan siswa, memberikan umpan balik terhadap respon siswa yang benar dan mengulang keterampilan jika diperlukan. (7) Memberikan latihan mandiri. Dalam tahap ini, guru dapat memberikan tugas-tugas mandiri kepada siswa untuk meningkatkan pemahamannya terhadap materi yang telah mereka pelajari.

METODE

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah eksperimen. Metode penelitian eksperimen dapat diartikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendali (Sugiyono, 2014: 107). Bentuk penelitiannya yaitu menggunakan *pre-experimental designs (nondesigns)*. *Pre-experimental designs* belum merupakan eksperimen sungguh-sungguh, karena masih terdapat variabel luar yang ikut berpengaruh terhadap terbentuknya variabel dependen, hal ini terjadi karena tidak adanya variabel kontrol. Populasi merupakan objek atau subjek yang berada pada suatu wilayah yang memenuhi syarat-syarat tertentu yang berkaitan dengan penelitian. Adapun yang menjadi populasi penelitian ini adalah seluruh siswa-siswi kelas VIII SMP Negeri 10 Pontianak yang berjumlah 268 orang. Sampel yang digunakan adalah kelas VIII D atau seluruh siswa-siswi kelas VIII D SMP Negeri 10 Pontianak yang berjumlah 30 orang dengan alasan teknik *lay up* daripada siswa-siswi kelas tersebut dinilai yang paling kurang dari kelas VIII lainnya. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini hanya satu yaitu tes *lay up (pretest, treatment, postes)t*. Alat pengumpulan data dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan tes keterampilan *lay up*.

Hasil *pre-test* dianalisis menggunakan rumus sebagai berikut: pemberian skor sesuai dengan pedoman penskoran, uji normalitas menggunakan uji *chi-square*, uji homogenitas menggunakan uji F dan dilanjutkan dengan uji t. Sedangkan hasil *post-test* dianalisis menggunakan rumus sebagai berikut: pemberian skor sesuai dengan pedoman penskoran, uji normalitas menggunakan uji *chi-square*, uji homogenitas menggunakan uji F dan dilanjutkan dengan uji t. Prosedur dalam penelitian ini terdiri dari 3 tahap, yaitu : 1) Tes sebelum perlakuan (*Prestest*), 2) Tahap Pemberian Perlakuan (*Treatment*), 3) Tes setelah perlakuan (*Postest*).

Tes Sebelum Perlakuan (*Prestest*)

Pre test dilakukan untuk mengetahui sejauh mana kemampuan *lay up* pada siswa-siswi, *pre test* disini diberikan untuk mendapatkan data awal sebelum diberi perlakuan. Penilaian pada *pretest* ini siswa-siswi melakukan gerakan *lay up* tanpa adanya diberikan pengarahan atau intruksi dari guru, tes ini dilakukan cukup sekali gerakan untuk melihat kekurangan gerakan *lay up* yang dilakukan oleh siswa-siswi.

Tahap Pemberian Perlakuan (*Treatment*)

Pada tahap *treatment* ini, siswa-siswi diberikan perlakuan model pembelajaran langsung selama 18 kali pertemuan, 1 kali untuk *pretest* dan 1 kali untuk *posttest* jadi jumlah pertemuan untuk *treatment* sebanyak 16 kali. Dalam proses *treatment* ini, ada 7 tahap model pembelajaran langsung yaitu (1) Menginformasikan tujuan pembelajaran dan orientasi pelajaran kepada siswa, (2) Me-review pengetahuan dan keterampilan prasyarat, (3) Menyampaikan materi pelajaran, (4) Melaksanakan bimbingan, (5) Memberikan kesempatan kepada siswa untuk berlatih, (6) Menilai kinerja siswa dan memberikan umpan balik, (7) Memberikan latihan mandiri.

Tes Setelah Perlakuan (*Posttest*)

Post test dilakukan untuk mengukur sejauh mana kemampuan hasil belajar *lay up* pada siswa-siswi kelas VIII D SMP Negeri 10 Pontianak setelah diberikan metode pembelajaran langsung yang digunakan dalam penelitian ini sama dengan melakukan *pre test* yaitu tes *lay up* pada siswa-siswi kelas VIII D SMP Negeri 10 Pontianak. Penilaian keketerampilan *lay up* pada tes setelah perlakuan (*posttest*) siswa-siswi adalah sebagai berikut: siswa-siswi melakukan *lay up* dengan beberapa kali kesempatan pada alokasi waktu yang ditentukan, sedangkan dalam penilaian adalah nilai tertinggi dari kesempatan tes yang telah dilakukan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

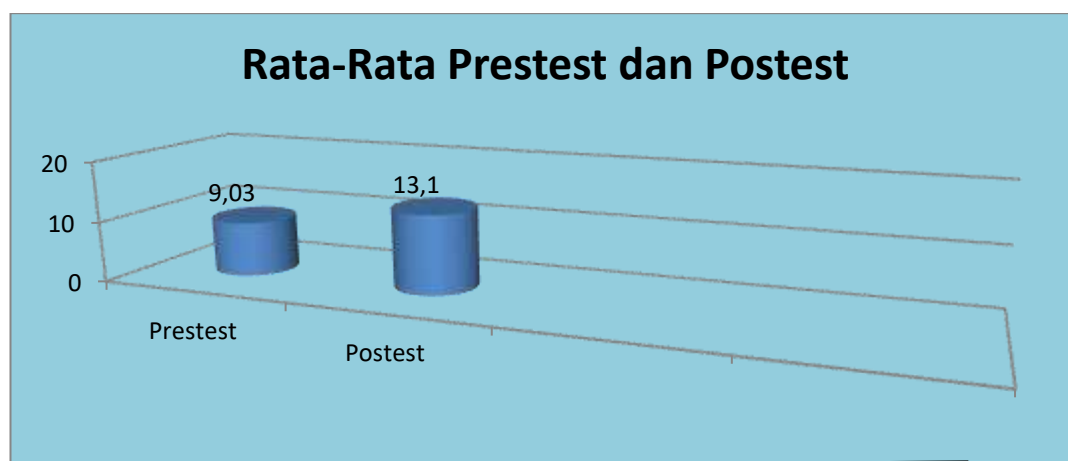
Sampel pada penelitian ini adalah kelas VIII D yang berjumlah 30 orang. Siswa-siswi kelas VIII D diberikan perlakuan model pembelajaran langsung. Teknik pengumpulan data yaitu berupa tes *lay up*. Hasil data penelitian terdiri dari hasil *pretest* dan *posttest* hasil belajar *lay up* kelas VIII di Sekolah Menengah Pertama Negeri 10 Pontianak setelah dilakukan analisis deskriptif, dapat dilihat pada tabel 1 berikut:

Tabel 1
Hasil *Pretest* dan *Posttest*

Skor	Data Deskriptif <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>			
	Rata-rata	Skor Min	Skor Maks	SD
<i>Pretest</i>	9,03	5	14	2,55
<i>Posttest</i>	13,1	10	19	2,35

Adapun hasil data penelitian berdasarkan tabel 1 menunjukkan kemampuan siswa-siswi yang terdiri dari 30 sampel maka diperoleh hasil untuk *pretest* yaitu rata-rata 9,03, skor minimal 5 dan skor maksimal 14, dengan standar deviasi 2,55. Jadi, berdasarkan hasil *pretest* di atas menunjukkan bahwa siswa-siswi belum mampu menguasai gerakan *lay up* bola basket dengan benar. Adapun hasil data penelitian kemampuan siswa-siswi yang terdiri dari 30 sampel maka

diperoleh hasil untuk *posttest* yaitu rata-rata 13,1, skor minimal 10 dan skor maksimal 19, dengan standar deviasi 2,35. Jadi, berdasarkan hasil *pretest* dan *posttest* di atas menunjukkan bahwa siswa-siswi mengalami peningkatan kemampuan dalam melakukan gerakan *lay up* bola basket. Berdasarkan hasil pelaksanaan perlakuan dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh pembelajaran langsung terhadap hasil belajar *lay up* bola basket kelas VIII di Sekolah Menengah Pertama Negeri 10 Pontianak, yaitu rata-rata *pretest* 9,03 dan rata-rata *posttest* 13,1. Adapun peningkatan terjadi sebesar 4,07. Berikut adalah grafik dari hasil penelitian *pretest* dan *posttest*:



Grafik 1
Rata-Rata *Pretest* dan *Posttest* *lay up* bola basket kelas VIII di Sekolah Menengah Pertama Negeri 10 Pontinak

Analisis Data Penelitian

Penelitian ini diawali dengan pengambilan data awal atau *pretest* apabila eksperimen telah selesai dilakukan maka diakhiri dengan *posttest* yang kemudian dilanjutkan dengan tabulasi. Untuk menguji hipotesis terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat yaitu:

Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah populasi data yang berdistribusi normal atau tidak. Data yang berdistribusi normal jika nilai signifikansi $> 0,05$, begitu juga sebaliknya, jika nilai signifikansi $< 0,05$ maka data tersebut tidak normal. Uji normalitas data dengan menggunakan Chi Kuadrat. Dalam perhitungan ditemukan Chi Kuadrat hitung (*pretest dan posttest*). Berdasarkan analisis yang telah dilakukan didapatkan hasil data tabel 2 sebagai berikut:

Tabel 2
Hasil Uji Normalitas Data *Pretest* dan *Posttest*

<i>Pretest</i>	Interval	Batas nyata	Z-skor	Batas Luas daerah	Luas Daerah	Fh	Fo	$\frac{(Fo - Fh)^2}{Fh}$
----------------	----------	-------------	--------	-------------------	-------------	----	----	--------------------------

	5 – 6	4,5	-1,77	0,4616		0,1227	3,681	4	0,027
		6,5	-0,99	0,3389					
	7 – 8	8,5	-0,20	0,0793	0,2596	7,788	12	2,277	
	9 – 10	10,5	0,57	0,2157	0,1364	4,092	5	0,201	
	11 – 12	12,5	1,36	0,4131	0,1974	5,922	5	0,143	
	13 – 14	14,5	2,14	0,4838	0,0707	2,121	4	1,664	
	Σ						30	4,312	
	Interval	Batas nyata	Z-skor	Batas Luas daerah	Luas Daerah	Fh	Fo	$\frac{(Fo - Fh)^2}{Fh}$	
		9,5	1,53	0,4370					
	10 – 11				0,1853	5,559	8	1,071	
		11,5	0,68	0,2517					
	12 – 13	13,5	0,17	0,0675	0,1842	5,526	12	7,584	
Posttest	14 – 15	15,5	1,02	0,3461	0,2786	8,358	5	1,349	
	16 – 17	17,5	1,87	0,4693	0,1232	3,696	3	0,131	
	18 – 19	19,5	2,72	0,4967	0,0274	0,822	2	1,688	
	Σ						30	11,823	

Dalam perhitungan ditemukan Chi Kuadrat hitung (*pretest*) = 4,312 dan Chi Kuadrat hitung (*posttest*) = 11,823, selanjutnya dibandingkan dengan Chi Kuadrat tabel dk (derajat kebebasan) = 4. Berdasarkan tabel Chi Kuadrat, dapat diketahui bahwa bila dk = 4 dan kesalahan 1%. Karena Chi kuadrat hitung untuk *pretest* (4,312) dan *posttest* (11,823) < harga Chi Kuadrat tabel 13,3, maka distribusi dan statistik 30 siswa-siswi tersebut dapat dinyatakan normal.

Uji Homogenitas

Uji homogenitas digunakan untuk mengetahui beberapa varian populasi data adalah sama atau tidak. Sebagai kriteria penguji jika nilai signifikansi lebih dari 0,05 maka dapat dikatakan bahwa varian dari dua atau lebih kelompok data adalah sama.

Berdasarkan analisis yang telah dilakukan didapatkan hasil data tabel 3 sebagai berikut:

Tabel 3
Hasil Uji Homogenitas Data *Pretest* dan *Posttest*

	Interval	F	X	F.X	$X - \mu$	$(X - \mu)^2$	$F(X - \mu)^2$
	5 – 6	4	5,5	22	-3,53	12,46	49,84
Pretest	7 – 8	12	7,5	90	-1,53	2,34	28,08
	9 – 10	5	9,5	47,5	0,47	0,22	1,1
	11 – 12	5	11,5	57,5	2,47	6,10	30,5
	13 – 14	4	13,5	54	4,47	19,98	79,92

	Σ	30					189,44
	Interval	F	X	F.X	X - μ	(X - μ) ²	F (X - μ) ²
Posttest	10 – 11	8	10,5	84	-2,6	6,76	54,08
	12 – 13	12	12,5	150	-0,6	0,36	4,32
	14 – 15	5	14,5	72,5	1,4	1,96	9,8
	16 – 17	3	16,5	49,5	3,4	11,56	34,68
	18 – 19	2	18,5	37	5,4	29,16	58,32
	Σ	30					161,2

$$\text{Pretest: } S^2 = \sum \frac{F(X-\mu)^2}{F} = \frac{189,44}{30} = 6,31$$

$$\text{Posttest: } S^2 = \sum \frac{F(X-\mu)^2}{F} = \frac{161,2}{30} = 5,37$$

Uji Homogenitas sebagai berikut:

$$F = \frac{\text{Varian terbesar}}{\text{Varian terkecil}} = \frac{6,31}{5,37} = 1,17$$

Harga F hitung dibandingkan dengan harga F tabel (2,41) dengan dk pembilang sama, ketetapan jumlah n_1 dan n_2 sama yaitu $30-1=29$ (dk pembilang dan dk penyebut sama), jadi berdasarkan tabel F, maka harga F hitung lebih kecil dari F tabel ($1,17 < 2,41$) untuk F tabel 1%. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa varian data yang akan dianalisis homogen.

Uji Pengaruh

Uji pengaruh digunakan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh yang terdapat dalam penelitian.

Berdasarkan analisis yang telah dilakukan didapatkan hasil data tabel 4 sebagai berikut:

Tabel 4
Hasil Uji Pengaruh Data Pretest dan Posttest

Uraian	Rata-rata	t_{test}	d.b	t_{tabel}	Taraf Signifikan
Pretest	9,03	23,59	29	1,699	5%
Posttest	13,1				

Berdasarkan data pada tabel 4.8 maka didapat nilai t_{test} yaitu sebesar 23,59. Dengan melihat tabel statistika dimana pada derajat kebebasan db = (N-1) adalah $30 - 1 = 29$ dan pada taraf signifikan 5% diperoleh nilai $t_{tabel} = 1,699$. Dengan demikian nilai $t_{test} = 23,59$ lebih besar dari nilai $t_{tabel} = 1,699$, artinya hipotesis diterima dan terdapat pengaruh pembelajaran langsung terhadap hasil belajar *lay up* bola basket kelas VIII di Sekolah Menengah Pertama Negeri 10 Pontianak. Adapun persentase peningkatannya adalah sebesar 44,96%.

Pembahasan

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen tentang pengaruh pembelajaran langsung terhadap hasil belajar *lay up* bola basket kelas VIII di

sekolah menengah pertama negeri 10 Pontianak. Penelitian ini dilakukan dengan menganalisis uji pengaruh antara *pretest* dan *posttest* untuk mengetahui uji peningkatan hasil belajar yang telah dilakukan siswa-siswi kelas VIII D di Sekolah Menengah Pertama Negeri 10 Pontianak. Setelah siswa-siswi melakukan *treatment* yang telah diberikan peneliti dan peneliti melakukan tes kedua (*posttest*) siswa-siswi telah menunjukkan perubahan atau peningkatan yang lebih dari tes sebelumnya (*pretest*).

Pada penelitian ini pembelajaran langsung terhadap hasil belajar *lay up* bola basket menjadi obyek utama dalam pembahasan penelitian ini. Pembelajaran langsung yang diterapkan pada siswa-siswi merupakan metode pembelajaran yang lebih mengarahkan pada pengetahuan dan pemahaman lebih seorang guru pada materi yang akan disampaikan. Dengan konsep ini, hasil pembelajaran diharapkan lebih mudah dipahami oleh siswa-siswi. Proses pembelajaran berlangsung secara alamiah dalam bentuk memecahkan masalah bersama guru dengan melakukan bimbingan atau arahan sampai siswa-siswi tersebut benar-benar melakukan gerakan *lay up* dengan benar dan kemudian siswa-siswi melakukan pembelajaran secara mandiri.

Berdasarkan hasil pengambilan data baik *pretest* dan *posttest*, didapatkan bahwa pada *pretest* sebelum diberikan *treatment* melalui pembelajaran rata-rata hasil belajar *lay up* bola basket kelas VIII di Sekolah Pertama Negeri 10 Pontianak, yaitu rata-rata *pretest* 9,03 dan rata-rata *posttest* 13,1. Selanjutnya berdasarkan analisis uji pengaruh penarikan hipotesis nilai $t_{\text{test}} = 23,59$ lebih besar dari nilai $t_{\text{tabel}} = 1,699$, artinya hipotesisnya diterima dan terdapat pengaruh pembelajaran langsung terhadap hasil belajar *lay up* bola basket kelas VIII di Sekolah Menengah Pertama Negeri 10 Pontianak. Adapun persentase peningkatan adalah sebesar 44,96%.

Peningkatan kemampuan tersebut merupakan pengaruh dari proses pembelajaran dengan menggunakan pembelajaran langsung. Berdasarkan hasil pengolahan data melalui analisis statistik dapat dilihat bahwa setelah membandingkan antara *pretest* dan *posttest* sebagian besar hasil yang diperoleh siswa-siswi mengalami peningkatan. Hal ini tentunya tidak lepas dari pengaruh pembelajaran langsung dengan cara guru memberikan bimbingan atau arahan sampai gerakan *lay up* yang dilakukan siswa-siswi dilakukan dengan benar. Banyak kondisi yang terjadi dilapangan yang memiliki pengaruh terhadap peningkatan siswa-siswi seperti lebih semangat dalam mengikuti proses pembelajaran, selain itu juga sikap disiplin mereka sangat memberikan dampak pada hasil belajar yang ada, proses keaktifan siswa-siswi dalam aktivitas belajar dan antusias siswa dalam mengikuti kegiatan sangat memberikan dampak positif terhadap perkembangan dirinya. Berlandasan pada keberhasilan pembelajaran tersebut tentu saja dapat menjadi sebuah faktor pendorong dalam pencapaian tujuan pembelajaran secara maksimal yang terjadi disekolah, sehingga dengan tercapainya tujuan pembelajaran tersebut para siswa-siswi akan dapat memaksimalkan dirinya sendiri dalam meningkatkan prestasi yang ada, baik prestasi belajar atau prestasi olahraga disekolah maupun di luar sekolah.

KESIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Adapun kesimpulan hasil penelitian yang telah dilakukan peneliti adalah sebagai berikut: Setelah dilihat dari hasil yang telah peneliti teliti, terdapat

pengaruh bagi siswa-siswi kelas VIII D di Sekolah Menengah Pertama Negeri 10 Pontianak dapat dilihat dari persentase peningkatan yang telah dilakukan menggunakan *pretest* dan *posttest*. Siswa-siswi dapat menerima pelajaran *lay up* dengan baik dan melakukannya dengan sungguh-sungguh, sehingga mendapatkan peningkatan pada proses pembelajaran tersebut. Dengan dibuktikan hasilnya sebagai berikut: 1) Hasil penelitian menunjukkan rata-rata tes awal 9,03 dan rata-rata tes akhir 13,1. Menunjukkan bahwa terdapat peningkatan sebesar 4,07. 2) Analisis uji pengaruh penarikan hipotesis nilai t-test yaitu sebesar 23,59, derajat kebebasan $db=(N-1)$ yaitu $30-1=29$, taraf signifikan 5% diperoleh nilai t-tabel sebesar 1,699. 3) Dengan demikian, nilai dari t-test = 23,59 lebih besar dari 1,699, artinya hipotesis diterima. Adapun persentase peningkatan adalah sebesar 44,96%. Hipotesis diterima dan terdapat pengaruh model pembelajaran langsung terhadap hasil belajar *lay up* bola basket kelas VIII di Sekolah Menengah Pertama Negeri 10 Pontianak.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan pada siswa-siswi kelas VIII D di Sekolah Menengah Pertama Negeri 10 Pontianak, peneliti ingin memberikan saran dari hasil penelitian yang peneliti lakukan. Adapun saran yang dapat diajukan peneliti yaitu: 1) Model Pembelajaran langsung yang diteliti oleh peneliti dalam proses pembelajaran memiliki pengaruh yang baik pada peningkatan kemampuan siswa, sehingga metode pembelajaran ini sangat baik untuk dikembangkan dalam proses pembelajaran pada materi pelajaran lainnya. 2) Jika ingin mengembangkan model pembelajaran langsung ini, harus direncanakan dengan baik dan lebih divariasikan penyampaiannya. 3) Memberikan siswa-siswi motivasi untuk mencapai hasil yang lebih maksimal lagi, membangun kerjasama antar siswa-siswi agar siswa-siswi saling bekerjasama dengan gurunya untuk bersama-sama memecahkan masalah selama proses pembelajaran.

DAFTAR RUJUKAN

- Abdoellah, Arma (1981). *Olahraga untuk Perguruan Tinggi*. Yogyakarta: PT Sastra Hudaya.
- Aunurrahman. (2010). *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta, cv.
- Rahayu, Trisna, Ega (2013). *Strategi Pembelajaran Pendidikan Jasmani*. Bandung: Alfabeta.
- Sanjaya, Wina. (2008). *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenadamedia Group
- Simanjuntak, Victor. (2011). *Analisis Sistem Pengembangan Kurikulum Pendidikan Jasmani SD*. Pontianak: FKIP Untan.
- Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Suyatno; Malik, Tachir; Arsikun; Ahmad, Drajad; Rachman, Tating; dan Dede, Judliah. (2000). *Pendidikan Jasmani Dan Kesehatan*. Jakarta: Erlangga.